

Safranito

La vittoria è un piatto che si serve speziato.
di Marco Teubner



La bancarella di Rajive è l'attrazione più grande della città. I migliori cuochi del paese vi si recano per acquistare le loro spezie. Con queste creano nuove miscele con cui deliziano i palati più fini, distinguendosi così nel mondo dei buongustai. Il mercanteggiare segue un rituale particolare: con grande grazia e precisione i cuochi lanciano delle bruschette di pane arrostito nelle ciotole di spezie. Allo stesso tempo, e con grande diletto, allontanano le bruschette dei concorrenti colpendole con le proprie. Ma attenzione, soltanto quando i cuochi rivelano le loro offerte, i gettoni mostrano la loro faccia. Chi si distinguerà nel mondo delle spezie? Sicuramente il cuoco che per primo propone le sue delizie al maggiore buongustaio di Mumbai.

Materiale del gioco



Preparazione del gioco

- Le due metà del tavoliere vanno unite con gli agganci e posate al centro del tavolo.
- Ogni giocatore riceve **6 gettoni** del proprio colore e **200 rupie**.
- I restanti soldi vanno ordinati e appoggiati di fianco al tavoliere. Questi costituiscono la banca.
- I **18 piatti** e le **54 carte spezia** vanno mescolate separatamente e posate in mazzi d'acquisto coperti accanto al tavoliere. La tabella a fianco mostra quanti piatti vanno posati a faccia in su accanto al tavoliere e quante carte spezia vanno esposte sui campi d'appoggio del bordo del tavoliere.
- Il giocatore che per ultimo ha cucinato diventa **capocuoco** e riceve il **macinapepe**.

Tabella - Panoramica per un giro

Giocatori	Piatti	Carte spezia	Gettoni per giro
2	2	4	4
3	2	5	4
4	3	6	3

Esempio: con 3 giocatori ogni giro comincia con 2 piatti esposti.

Obiettivo del gioco

I giocatori provano a lanciare i loro gettoni nelle ciotole di spezie. Essi tenteranno di superare il risultato dei loro compagni di gioco. In alternativa proveranno ad abbassare il risultato dei concorrenti colpendo i loro gettoni coi propri e quindi allontanandoli. Fatto l'ultimo lancio, vanno scambiati spezie e denaro. I giocatori che hanno collezionato le spezie giuste possono preparare i loro piatti. Vince chi per primo prepara 3 piatti.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il gioco è composto da diversi giri, **ognuno dei quali è costituito da 4 fasi:**

1. lanciare i gettoni
2. gestire i campi d'azione
3. vendere e comprare spezie
4. preparare i piatti

In seguito, chi ha il macinapepe lo passa al giocatore che sta alla sua sinistra. Comincia così un nuovo giro.

1. Lanciare i gettoni

Cominciando con il capocuoco, i giocatori lanciano a turno uno dei propri gettoni sul tavoliere. Se possibile, li lanciano coperti, in modo tale che gli altri giocatori non vedano il valore del gettone. Poi, nello stesso ordine, i giocatori lanciano un secondo gettone, ecc. Giocando in due o in tre giocatori, ognuno lancia 4 gettoni per giro. Giocando in quattro ognuno ne lancia 3 (v. tabella a pagina 1).

Osservazione: una buona tattica è di colpire con il proprio gettone quelli altrui già lanciati, in modo da spostarli. Questo vi permetterà di migliorare la vostra posizione.

Attenzione!

- Lanciando i gettoni, le mani dei giocatori non devono oltrepassare il bordo del tavoliere ed invaderlo.



giusto



sbagliato

- **I gettoni non sono valevoli quando il loro centro si trova al di fuori di una ciotola e al di fuori di un campo d'azione.** Se attraverso il buco del gettone si intravede il bordo di una ciotola o il bordo in un campo, si considera il gettone all'interno e quindi come "valevole". In caso di dubbio decide il capocuoco.



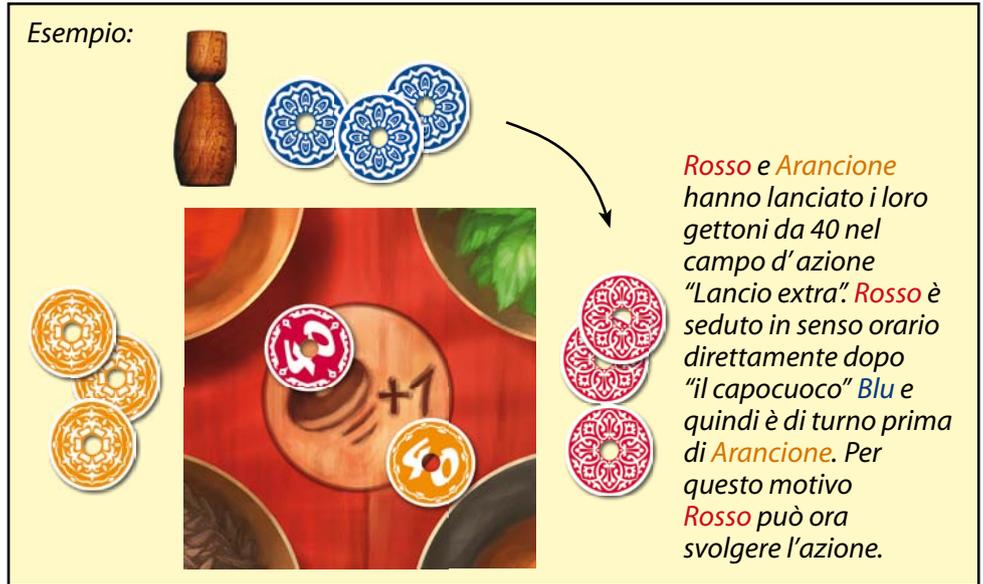
Gettone ancora valido

- Per quanto riguarda la validità di un gettone, non gioca nessun ruolo se atterra coperto o scoperto.
- Ogni gettone che viene lanciato sul bordo del tavoliere od oltre va tolto dal gioco per il giro attuale. Non è permesso lanciare altri gettoni per colpirli.

2. Gestire i campi d'azione

Il capocuoco gira tutti i gettoni del prossimo campo d'azione. L'azione indicata può essere svolta **unicamente dal giocatore che raggiunge con i propri gettoni il punteggio complessivo più alto** all'interno del campo d'azione. Se dei giocatori sono pari, è determinante l'ordine di gioco: svolge l'azione il giocatore che in senso orario è seduto più vicino al capocuoco.

Esempio:



Rosso e Arancione hanno lanciato i loro gettoni da 40 nel campo d'azione "Lancio extra". Rosso è seduto in senso orario direttamente dopo "il capocuoco" Blu e quindi è di turno prima di Arancione. Per questo motivo Rosso può ora svolgere l'azione.

Le azioni vanno svolte nell'ordine seguente:

Campi d'azione



1) "Lancio extra"

Il giocatore lancia **immediatamente** un gettone supplementare sul tavoliere. Se in seguito a questo un gettone atterra su un campo d'azione, l'azione **non va più** svolta.



2) "Carta spezia supplementare"

Il giocatore tira dal mazzo d'acquisto la quantità di carte spezia corrispondente alla prima cifra del suo gettone (più alto) che si trova in questo campo d'azione (per esempio: "gettone 50" = 5 carte). Tra queste carte ne sceglie **una** da tenere. Le restanti carte spezia vanno rimesse coperte in fondo al mazzo d'acquisto.



3) "Riservare un piatto"

Il giocatore prende il primo piatto del mazzo d'acquisto. Tiene la carta coperta, in modo che i suoi compagni non la vedano. **Solo lui** potrà preparare questo piatto durante la fase 4. I giocatori possono riservare un numero illimitato di piatti.



4) „Capocuoco“

Il giocatore riceve il macinapepe e **da subito** diventa capocuoco.

3. Acquistare e vendere spezie

Prima di tutto il capocuoco dà indietro i gettoni **non validi** ai loro proprietari.

Poi decide in quale ordine vanno commerciate le spezie. Egli sceglie una ciotola in cui si trova almeno un gettone e conduce **dapprima la vendita** ed **in seguito l'acquisto** della spezia. In seguito decide quale spezia commerciare per prossima ed in base a questo sceglie la prossima ciotola...

Il capocuoco continua finché non si trovano più gettoni sul tavoliere.

Vendita di spezie

- Il capocuoco gira a faccia in su tutti i gettoni della ciotola di spezia che ha scelto. I giocatori che possiedono carte spezia di questo tipo possono ora vendere la spezia, **anche se non hanno lanciato dei gettoni in questa ciotola**.
- Per ogni spezia venduta i giocatori ricevono dalla banca la quantità di denaro corrispondente **al valore totale dei gettoni** che si trovano nella ciotola. Le carte spezia vendute vanno messe in un mazzo di scarto.
- Svolti tutti gli acquisti, i venditori riprendono i loro gettoni dalla ciotola. In seguito, questi giocatori **non potranno acquistare** questa spezia!

Esempio:

Blu e rosso vendono spezie



I quattro gettoni nella ciotola di zafferano ammontano sommati a 120 rupie. Blu vende 2 carte zafferano ed ottiene 240 rupie. Rosso riceve 120 rupie per una carta zafferano. A questo punto Blu riprende il suo gettone dalla ciotola.

Acquisto di spezie

- Se della spezia scelta c'è almeno una carta esposta, la si può ora acquistare.
- **Possono acquistare la spezia solo i giocatori che hanno dei gettoni nella rispettiva ciotola.** (I giocatori che in questo giro hanno venduto la spezia non possono ora ricomprarla.)
- Il giocatore che può acquistare la spezia per primo è colui che ha lanciato nella ciotola il valore totale di gettoni più alto. Egli dà questo valore in rupie alla banca e prende in cambio **una** carta di questa spezia dal bordo del tavoliere. In seguito riprende dalla ciotola il suo gettone dal valore più alto (o il suo unico gettone).
- Se rimangono delle carte esposte di questa spezia, si può continuare ad acquistarne. Il prossimo acquirente è colui che ora nella ciotola ha il valore totale di gettoni più alto. (Può capitare che questo sia lo stesso giocatore di prima.) In seguito, pure questo acquirente toglierà dalla ciotola il suo gettone dal valore più alto.
Si continua in questo modo finché non ci sono più carte esposte di questa spezia, non ci sono più gettoni nella ciotola o nessuno vuole più comprare la spezia.
- Se diversi giocatori ottengono lo stesso risultato totale con i loro gettoni, si segue l'ordine di gioco. Comincia il giocatore che in senso orario è **più vicino al capocuoco**.
- I giocatori che non vogliono (o non possono) acquistare, riprendono subito i propri gettoni dalla ciotola.
- Le spezie non vendute rimangono sul bordo del tavoliere.

Esempio:



Arancione ha il valore complessivo più alto e può comprare per 50 rupie una carta zafferano. In seguito riprende dalla ciotola il suo gettone da 30. La seconda carta di zafferano è acquistata da *Verde* al prezzo di 20 rupie. *Verde* ha la precedenza su *Arancione* perché è seduto più vicino al capocuoco. Per *Arancione* non rimangono più ulteriori carte zafferano. Se *Verde* avesse avuto soltanto un gettone da 10 nella ciotola, *Arancione* avrebbe potuto acquistare pure la seconda carta, questa volta per 20 rupie.

Preparare i piatti

Cominciando dal capocuoco, i giocatori possono provare a preparare **uno dei piatti esposti**. Chi ci riesce mette le tre carte spezia richieste sul mazzo di scarto e posa davanti a sé il piatto **esposto**.



Sulle carte sono rappresentate le tre spezie necessarie per preparare il piatto. In questo caso c'è del cardamomo, del peperoncino e del cumino.

Attenzione:

La raccolta di piatti esposti va sempre solo completata all'inizio di ogni giro. Quindi in determinati giri capiterà che per alcuni giocatori non rimangono piatti esposti.

In questa fase possono essere preparati un numero illimitato di **piatti riservati**, anche in combinazione con **un** piatto esposto. Dopo aver consegnato le 3 spezie, il giocatore può consegnare in aggiunta un piatto riservato, posandolo **scoperto** davanti a sé.

Inizio di un nuovo giro

- Il capocuoco passa il **macinapepe** al compagno che sta **alla sua sinistra**, dandogli così il ruolo di capocuoco.
- Se necessario, la raccolta di **piatti** esposti viene completata (v. tabella, pagina 1).
- In seguito vanno di nuovo posate delle carte spezia sui campi del bordo del tavoliere. Il numero di carte dipende dal numero di giocatori (v. tabella, pagina 1). Una volta utilizzate tutte le carte del mazzo d'acquisto, si mescolano le carte del mazzo di scarto e le si mette a disposizione in un nuovo mazzo d'acquisto.

Fine del gioco e vincitore

Vince chi per primo prepara il terzo piatto. A questo punto il gioco finisce.



Curry



Zenzero



Cardamomo



Peperoncino



Aglio



Menta



Cumino



Zafferano



Cannella

©2010 Zoch GmbH - Autore: Marco Teubner - Illustrazioni: Michael Menzel
Layout: Michael Menzel; Victor Boden

Traduzione: Sara Pirovino - Numero di articolo: 60 112 9600

Smercio Svizzera: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

